**Использование игровых технологий в работе со слабоуспевающими детьми на уроках русского языка**

*Аймухамбетова Алина Альбековна*

**Аннотация:** В статье рассмотрены дидактические игры как основы организации повышения уровня знаний у учеников со слаборазвитыми ЗУНами. Путем анализа научно-методических работ и синтеза теоретических идей выделена важность применения игровых технологий на уроках русского языка и литературы. Также приведены примеры игр, которые можно применить на практике для повышения уровня знаний учеников и развитию их интереса к предмету.

**Ключевые слова:** дидактические игры, слабоуспевающие ученики, познавательная деятельность, игровая методика обучения.

*Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.*

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир*

*ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.*

*Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности”.*

*В.А. Сухомлинский*

Одна из главных проблем образовательного процесса с давних времен – это работа со слабоуспевающими детьми.

Слабоуспевающими принято считать учащихся, которые имеют слабые умственные способности и слабые учебные умения и навыки, низкий уровень памяти или те, у которых отсутствуют действенные мотивы учения. Количество таких учеников в каждой школе составляет минимум 10-15 % , и учителям необходимо работать с такими детьми более усердно, чтобы они не перешли в категорию неуспевающие.

Основная проблема – это несоответствие структуры образовательного пространства массовой школы, традиционных форм образования особенностями личности каждого ребенка затруднения в обучении, связанные с состоянием здоровья:

- занятия спортом;

- какими-либо видами художественного творчества;

- неблагоприятной обстановкой в семье.

На фоне школьных неудач, постоянного неуспеха познавательная потребность очень скоро исчезает, порой безвозвратно, а учебная мотивация так и не возникает. Поэтому совершенно необходима специальная «поддерживающая» работа, помогающая детям, испытывающим трудности в обучении, успешно осваивать учебный материал, получая постоянное положение от учителя. Необходимы дополнительные упражнения или же упражнения в основе которой лежит дидактическая игра.

В научной литературе давно уже обоснована роль игры и игровой деятельности в становлении личности ребенка (Л. Выготский, В. Давыдов, Д.Эльконин, А. Леонтьев, А. Степанова, Н. Спиваковская, Г. Репринцева и др.), в развитии коммуникативных умений (А. Газманова, Н. Клюева, Ю. Касаткина, А., М. Лисина и др.). В педагогической теории и практике в последнее время усилилась тенденция использования различного вида игр для решения дидактических задач в средней школе (И.Агапова, М. Давыдов, Н. Максимчук, Н. Соловьева), для формирования коммуникативных умений (Т. Ладыженская, Н .Ладыженская, Н. Грудицина, Л. Варзацька, Л. Шевцова, Г. Шелехова). Выдающиеся педагоги К.Ушинский, С. Шацкий, А. Макаренко, В. Сухомлинский, Ю. Бабанский в своих работах широко описывали влияние игры на становление личности ребенка, формирование познавательных общеучебных и творческих умений. [1, с. 17]

В методике преподавания русского языка и литературы игры - это словесные, ролевые, драматические игры, построенные на языковом и литературном материале, развлечения с использованием литературы, развивающие память, воображение, познавательную активность, фантазию, остроумие и находчивость участников, один из действенных средств обработки литературного произведения. [2, с. 4]

Дидактические игры составлены по принципу самообучения: они сами направляют ученика к овладению знаниями и умениями. Большое количество игр построено на необходимости выявить ту или иную закономерность, на способности выдвигать гипотезы, где дети используют методы исследователя – методы проб и ошибок.

Такие игры имеют целью активизировать психические процессы деятельности ученика среднего школьного возраста (ощущения, восприятия, мышление, воображение, память, внимание), волю, речи. Использование на уроках русского языка и литературы дидактических игр делает процесс обучения интересным, создает у детей бодрое, творческое настроение, облегчает усвоение учебного материала.

По классификации игр, то в лингводидактике существуют различные подходы, среди которых можно выделить общедидактические:

по цели (ролью или этапе в учебном процессе);

по количеству игроков, по средствам передачи информации;

по степени подготовленности.

Так, по цели выделяют констатирующие (цель - выявить начальный уровень лингвистических умений), учебные (цель - формировать познавательные умения), контрольные (цель - определить уровень сформированности речевых умений и навыков) [1, с. 25]

По количеству игроков выделяют индивидуальные, парные, групповые, командные. По средствам передачи информации лингвистические игры классифицируются на графические, слуховые, сюжетно-рисуночные и кодовые. [1, с.25] По степени самостоятельности (подготовленности) игры, как и ролевые, делятся на полностью подготовленные или контролируемые, частично подготовленные (умеренно контролируемые) и неподготовленные (спонтанные или свободные).

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

доступность для учащихся данного возраста;

умеренность в использовании игр на уроках.

**Игровые формы на уроке русского языка:**

* Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм.
* Лексико-фразеологические игры.
* Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.
* Фонетические игры.
* Кроссворды, чайнворды, ребусы.

На протяжении моей педагогической деятельности было замечено, что занятия русским языком не всегда вызывают у учащихся интерес. Некоторые дети считают его скучным предметом. Нежелание заниматься русским языком порождает неграмотность. Я задумалась над тем, как пробудить интерес к занятиям, как повысить грамотность письма.

Перечитав много литературы, проанализировав свои уроки и пришла к выводу, что пробудить интерес к русскому языку можно, если систематически накапливать и отбирать увлекательный материал, способный привлечь внимание каждого ученика.

Важная роль занимательных дидактических игр состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока. Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.[3]

Таким образом, были подобраны игровые методы и приемы, которые могут стимулировать у учеников интерес к уроку и лучшее усвоение знаний.

1. **Примеры дидактических игр по фонетике:**
* *Поймай конец предложений.*

Последний слог в произнесённом слове является первым в следующем слове. Например: сады – дыра – рамы – мыши- ….

* *Чудесные квадраты*

Цель– учить составлять слова из букв одинаковой количественной структуры.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ч | И | Ж |
| И | В | А |
| Ж | А | Р |

 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Р | И | С |
| И | Р | А |
| С | А | Д |

 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| К | У | Б |
| У | Х | О |
| Б | О | К |

 |

* *Игра « Шифровальщики»*

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смыслового различия звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово. Например:

* + - *Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв ( тарелка, ложка, кружка, звонок)*
		- *Оарз, страа, енкл, роамкша (роза, астра, клен, ромашка)*
		- *Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген ( планета, звезда, орбита, снег)*
1. **Примеры дидактических игр по лексике:**
* *Назови три предмета*

Цель– учить различать родо-видовые понятия.

Ведущий, у которого  мяч,  называет одно  слово,  например,  мебель,  и бросает мяч любому из игроков. Поймавший должен назвать 3 предмета, относящиеся к названному слову (стул, стол, шкаф).

Темы, предлагаемые ведущими, могут быть различными (цветы, одежда, деревья и т.д.)

* *Не ошибись*

Цель – учить различать слова-предметы и слова-понятия.

Дети встают в круг, ведущий в середине. Он кидает мяч поочередно и одновременно произносит слово. Если оно обозначает предмет, который можно потрогать (стол, друг, книга), то играющие ловят мяч. Если слово не обозначает осязаемый предмет (мысль, дружба, желание), то играющим нельзя ловить мяч. Ошибившиеся выходят из круга

* *Слово наоборот*

Цель – учить производить звуко-буквенный анализ слова и уточнить понятие «слова» как смысловой единицы речи.

Учитель называет быстро слова. Дети должны записать их, наоборот переставив буквы. И обратная ситуация - учитель называет перевернутое слово, дети записывают его нормальное значение.

1. **Примеры дидактических игр по морфологии:**
* *«Я работаю волшебником»*

Учащиеся «превращают» слова одной морфологической категории в другую:

- превратить имена нарицательные в собственные: *вкусный наполеон (император Наполеон), африканский лев (сосед Лев Петрович), шарик улетел (Шарик виляет хвостом), несгибаемая вера (моя подруга Вера)* и т.д.;

- превратить существительные в притяжательные прилагательные: *отец (отцов), заяц (заячий), волк (волчий)*;

* *Украсить слово*

Цель– уточнить семантику слова.

Надо существительное украсить прилагательными. Команды по очереди, не повторяясь, называют прилагательные, которые к нему подходят. Выигрывает та команда, игроки которой назовут больше прилагательных.

*Кто? Что?*

Цель – учить составлять предложения по разным моделям.

- Попробуй составить такое предложение, в котором будет говориться о том:

Кто? Что делает? Что? (Кошка лакает молоко.)

Кто? Что делает? Что? Чем? (Садовник поливает цветы водой.)

Кто? Что делает? Что? Кому? (Девочка шьет платье кукле.)»

**4. Примеры дидактических игр по развитию речи:**

* *Сказка наизнанку*

 Вспоминаем хорошо известную всем сказку и предлагаем поменять характер у ее героев, положительный на отрицательный и наоборот. Предлагаем рассказать, как изменяются герои, их характер, поступки, каким станет  сюжет сказки. Например: Красная шапочка – злая, а волк – добрый.

* *Салат из сказок*

Учитель предлагает соединить знакомые персонажи из разных сказок и придумать свою. Приключения героев переплетаются, и получается новая сказка.

* *Фантазёры*

Участникам игры предлагаются слова, которые нужно включить в высказывание: 1) чай, очки, газета; 2) обед, трамвай, библиотека; 3) друг, кино, мороженое; 4) теплоход, север, школьник.

* *Новая сказка*

Можно предложить ученикам придумать новый поворот к хорошо известной сказке. Например, что было бы дальше, если бы Золушка не ушла с бала?

В данной статье рассмотрено, что такое дидактическая игра, как она влияет на лучшее усвоение материала детьми со слаборазвитыми ЗУНами, виды игр и показаны примеры, которые учитель может применить на практике.

*Список использованной литературы:*

1. Федосеева Т. А. Коммуникативная игра: Теория и практика обучения / Т. Федосеева. - Новокузнецк, 2012. – с. 37
2. Иванова Я, Петух А. Литературные игры / Я. Иванова, А. Петух // Современная школа. - 2016. - № 8. – С. 6
3. Баев П.М. Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ. – М.: Рус. яз. 1989. – С. 8.
4. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. – 1966. – №6.
5. Обучение русскому языку в школе: Учеб. пособие для студентов педагогических вузов / Е.А. Быстрова, С.И. Львова, В.И. Капинос [и др.]; под ред. Е.А. Быстровой. – М.: Дрофа, 2004. – 240 с.